



DISCIPLINA DE Aplicações Informáticas

12º ANO

	Domínios / Conteúdos Programáticos	Objetivos	Turmas/nº aulas previstas (50min)				
			B	C	D	E	F
1º Período	<p>Introdução à Teoria da Interatividade</p> <ul style="list-style-type: none">Do GUI aos ambientes imersivosRealidade virtualO conceito de interatividadeCaracterísticas ou componentes da interatividadeNíveis e tipos de interatividade <p>Conceitos Básicos Multimédia</p> <ul style="list-style-type: none">Tipos de médiaConceito de multimédiaModos de divulgação de conteúdos multimédia <p>Utilização dos Sistemas Multimédia</p> <ul style="list-style-type: none">Tipos de produtos multimédiaTecnologias multimédiaBases sobre teoria da cor aplicada aos sistemas digitaisGeração e captura de imagem	<p>Compreender o conceito de realidade virtual Distinguir realidade virtual imersiva de não imersiva</p> <p>Identificar os diferentes tipos e níveis de interatividade segundo uma classificação</p> <p>Caracterizar os diferentes tipos de media existentes que podem ser combinados nos produtos multimédia Definir o conceito de multimédia Estabelecer a diferença entre aplicações multimédia lineares e não –lineares</p> <p>Distinguir produtos multimédia baseados em páginas de baseados no tempo</p> <p>Compreender como é feita a representação digital da informação e como é realizada a amostragem, a quantização e a codificação num sistema digital</p> <p>Reconhecer os diferentes modelos de cores usados em suportes impressos e eletrónicos</p> <p>Esclarecer como se definem as cores, recorrendo a software adequado, nos vários modelos</p> <p>Identificar os formatos de ficheiros de imagens mais comuns, relevando as características mais importantes de cada um, nomeadamente a sua adequação ao tipo de suporte onde as imagens vão ser colocadas</p> <p>Demonstrar como efetuar conversão de formatos de ficheiros</p> <p>Explicar o que é a compressão de imagens</p>	36	36	36	36	36
2º Período	<p>Utilização dos Sistemas Multimédia (continuação)</p> <ul style="list-style-type: none">Formatação de textoAquisição e reprodução de somAquisição, edição e reprodução de vídeoAnimação 2DDivulgação de vídeos e som via rede	<p>Compreender e utilizar técnicas elementares de captação e edição de modelação 3D;</p> <p>Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos usando modelação e simulação;</p> <p>Decompor um objeto nos seus elementos constituintes;</p> <p>Desenhar objetos utilizando as técnicas de modelação, tendo em vista soluções adequadas a um problema ou projeto;</p> <p>Mobilizar os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da modelação 3D;</p>	36	36	36	36	36
3º Período	<p>Introdução à Programação</p> <ul style="list-style-type: none">Conceitos fundamentaisEstruturas de controloArray'sSub-rotinas	<p>Definir o conceito de algoritmo</p> <p>Reconhecer a importância do pseudocódigo</p> <p>Especificar os diferentes tipos de dados</p> <p>Identificar operadores aritméticos</p> <p>Identificar os operadores lógicos</p> <p>Identificar as regras de prioridade</p> <p>Distinguir tipos de expressões</p> <p>Definir variável e constante</p> <p>Especificar declarações e atribuições</p> <p>Identificar instruções de entrada e saída</p> <p>Apresentar as estruturas de controlo em linguagem de pseudocódigo</p> <p>Aplicar estruturas de decisão e estruturas repetitivas na elaboração de algoritmos</p> <p>Conhecer vetores:</p> <p>Declaração</p> <p>Algoritmos de ordenação</p> <p>Algoritmos de pesquisa</p> <p>Outros algoritmos</p>	21	21	21	21	21
		TOTAL	93	93	93	93	93

CRITÉRIOS DE CLASSIFICAÇÃO**Informática**

Crítérios	Processos de recolha de informação	Ponderações
Autonomia	- Registo de observações (Rubrica)	15%
Desenvolvimento pessoal e interpessoal		
Comunicação	- Apresentações orais - Intervenções em contexto de sala de aula	15%
Conhecimento	- Testes - Questões de aula - Outros instrumentos	70%
Resolução de problemas		

O Grupo de Informática